

PENGARUH METODE *QUANTUM LEARNING* BERBASIS MEDIA INTERAKTIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MAHASISWA DI UNIVERSITAS PUTERA BATAM

Yunisa Oktavia dan Fasaaro Hulu

Universitas Putera Batam

Jalan R. Soeprapto, Muka Kuning, Kota Batam, Indonesia

yunisaoctavia@yahoo.com

fassaroh@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar mahasiswa di Universitas Putera Batam. Hal ini tergambar dalam hasil tes mahasiswa yang belum memenuhi Kriteria kelulusan yang ditetapkan. Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu (1) budaya membaca mahasiswa masih sangat minim, (2) mahasiswa kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan secara sistematis, (3) metode yang digunakan belum bervariasi serta belum disesuaikan dengan materi serta kebutuhan mahasiswa, dan (4) media yang digunakan selama proses pembelajaran belum mengacu pada media interaktif. Penelitian bertujuan untuk menjelaskan pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif terhadap prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa di Universitas Putera Batam. Penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment* (eksperimen semu). Populasi dan sampel penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Putera Batam. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *simple random sampling*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen, yaitu angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar maka mahasiswa pada mata kuliah umum bahasa Indonesia meningkat dan berpengaruh dengan menerapkan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diperoleh $t_{hit} = 5,21$ sedangkan $t_{tabel} = 1,6607$ pada taraf nyata dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 56$. Hipotesis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $t_{hit} > t_{tabel}$. Selain itu, tidak terdapat interaksi antara metode *Quantum Learning* dengan media interaktif dalam mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $F_3 < t_{tabel}$ ($0,03 < 1,35$) untuk interaksi $\alpha = 0,05$.

Kata Kunci: Metode *Quantum Learning*, Media Interaktif, Prestasi Belajar.

Abstract: This research is motivated by low student achievement in Putera Batam University. This is reflected in the test results of students who have not met the specified graduation criteria. Problems in learning Indonesian language, namely (1) reading culture of students is still very minimal, (2) students difficulties in developing ideas and ideas into the form of writing systematically, (3) the method used has not been varied and not adjusted to the material and the needs of students, and (4) the media used during the learning process has not been referring to interactive media. The research aims to explain the influence of *Quantum Learning* method based on interactive media on learning achievement of Indonesian general subjects of students at Putera Batam University. This research uses *quasy experiment* method. Population and sample of this research is student at Putera Batam University. Sampling is done by *simple random sampling*. The sample consisted of experimental class and control class. Data collection is done through instrument, ie questionnaire and test. The results showed

that the learning achievement of the students in the general course of Indonesian language increased and influential by applying the method of Quantum Learning based interactive media. Based on the result of data analysis, we can get $(t)_{hit} = 5,21$ while $(t)_{table} = 1,6607$ at the real level with $\alpha = 0,05$ and $dk = 56$. Hypothesis showing H_0 is rejected and H_1 accepted because $(t)_{hit} > (t)_{table}$. In addition, there is no interaction between Quantum Learning method with interactive media in influencing student achievement. The result of data analysis shows that $F_3 < F_{table} (0,03 < 1,35)$ for interaction $\alpha = 0,05$.

Keywords: Quantum Learning Method, Interactive Media, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di setiap jenjang pendidikan harus disikapi secara konstruktif agar terjadi akselerasi dalam memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Permasalahan dalam keterampilan berbahasa tersebut perlu menjadi perhatian tenaga pendidik bidang studi bahasa Indonesia agar mahasiswa berkompeten dalam keterampilan berbahasa. Pada dasarnya, pembelajaran keterampilan berbahasa sebagai proses hubungan timbal balik antara dosen dan mahasiswa pada situasi edukatif agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Hal ini harus berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berlaku dalam kurikulum pendidikan.

Di samping itu, metode maupun media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya bervariasi dan disesuaikan dengan materi yang diberikan. Metode yang digunakan umumnya didominasi dengan metode konvensional berupa metode ceramah, latihan soal, dan akhirnya berujung pada pemberian tugas maupun latihan pada mahasiswa. Kegiatan lebih berpusat pada dosen yang sifatnya hanya satu arah sedangkan mahasiswa hanya memperhatikan dan membuat catatan seperlunya. Dalam hal ini, dosen harus berperan aktif sebagai fasilitator dan mediator selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tuntutan Kurikulum. Namun, hal ini menyebabkan mahasiswa merasa bosan dan jenuh selama proses perkuliahan bahasa Indonesia.

Dalam penggunaan media pembelajaran pun masih didominasi pada penggunaan *e-learning* sebagai bentuk fasilitas yang disediakan oleh pihak universitas. Penggunaan *e-learning* pun belum didayagunakan secara optimal oleh mahasiswa. Materi yang disajikan dari pertemuan satu hingga pertemuan enam belas pun masih fokus satu sumber referensi, sehingga wawasan dan pengetahuan mahasiswa belum berkembang. Jika pendayagunaan media pembelajaran berbasis media interaktif sudah diterapkan dan dikembangkan secara maksimal, maka hal tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa khususnya selama perkuliahan bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

Berdasarkan observasi awal, penulis memperoleh informasi tentang hambatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan yang cukup esensial terlihat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan selama belajar bahasa Indonesia yang dialami mahasiswa disebabkan kurangnya perbendaharaan kosakata mahasiswa, sehingga mahasiswa sulit untuk mengungkapkan pikirannya ke dalam sebuah tulisan berupa teks. Mahasiswa juga tidak terlatih dalam mengembangkan ide yang kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media dalam pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum melibatkan mahasiswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, minat baca mahasiswa masih sangat minim. Hal ini terlihat dalam penguasaan materi mahasiswa dari setiap kali pertemuan yang belum optimal. Selama perkuliahan berlangsung, mahasiswa meminta dosen agar mengulang kembali penjelasan materi yang

disampaikan karena mereka belum memahami materi perkuliahan secara keseluruhan dengan baik. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa di kelas masih rendah, khususnya minat dalam pembelajaran menulis. Hal ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam penemuan dan pemunculan ide di dalam proses awal penuangan ide.

Relevan dengan permasalahan yang dikemukakan tersebut, maka diperlukan metode *Quantum Learning* untuk mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah umum bahasa Indonesia. Metode *Quantum Learning* memungkinkan percepatan belajar dengan menyingkirkan hambatan belajar alamiah dengan menggunakan musik bahkan menimbulkan keterlibatan aktif mahasiswa. Metode *Quantum Learning* tidak ada menganggap mahasiswa yang gagal, namun yang ada hanyalah mahasiswa yang belum menemukan cara belajar yang tepat. Oleh karena itu, dosen berupaya untuk memfasilitasi dan mengubah lingkungan belajarnya.

Pada kajian *Quantum Learning*, dosen harus mampu meningkatkan kesuksesan belajar mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat (DePorter, Bobbi. Reardon, Mark. Nouri, 2010) bahwa dosen tidak semata-mata menerjemahkan kurikulum ke dalam strategi, metode, teknik, dan langkah-langkah pembelajaran melainkan juga termasuk menerjemahkan kurikulum kebutuhan nyata mahasiswa. Untuk itu, dosen dapat mengkolaborasikan konteks yang berkaitan dengan lingkungan pembelajaran dan konten yang berkaitan dengan isi pembelajaran. Dimensi pembelajaran kuantum adalah dengan membentuk suasana yang menggairahkan melalui rasa ingin tahu mahasiswa dan menciptakan lingkungan kelas yang dinamis. Dosen harus mampu memotivasi mahasiswa, mengetahui, dan menghargai kemampuan mahasiswa, melakukan penghargaan terhadap upaya yang dilakukan mahasiswa. Selain itu, dosen dituntut untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dengan rancangan interaksi yang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang ditetapkan.

Selanjutnya, untuk mendukung penggunaan metode *Quantum Learning* diperlukan media interaktif selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Sebenarnya, tanpa menggunakan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif, proses pembelajaran dapat berlangsung sebagaimana mestinya. Namun, mahasiswa secara pasif menerima informasi karena pembelajaran bersifat teoretis. Hasil belajar pun belajar diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes, ujian, maupun kuis setiap awal maupun akhir pertemuan perkuliahan. Pada prinsipnya selama proses pembelajaran hanya tertuju pada dosen saja. Padahal dosen dapat menggunakan alat bantu teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses penyerapan dan pemahaman mahasiswa tentang materi pembelajaran. Berbeda halnya dengan masa-masa sebelumnya yang masih memanfaatkan benda-benda alam di sekitarnya yang bersifat apa adanya. Dosen hendaknya mampu mengkreasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa termotivasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mencakup aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan sebagai proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi pendidikan bersifat informatif dan efisien. Media tersebut dapat dijadikan sebagai sarana penyajian ide, gagasan, dan materi pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan adalah media interaktif.

Media pembelajaran interaktif saat ini lebih banyak diminati karena tidak bersifat monoton dan sangat menarik serta tidak membosankan. Dosen sebagai salah satu komponen terpenting

dalam proses pembelajaran dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga menumbuhkan keinginan mahasiswa untuk belajar. Salah satu cara yang ditempuh dosen untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton adalah dengan menggunakan media interaktif, baik yang dirancang sendiri maupun media yang sudah jadi.

Penggunaan media interaktif selama proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media interaktif berdampak pada pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Dengan menggunakan media interaktif, penyampaian pesan dan isi pembelajaran terlaksana secara efektif. Media interaktif dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Saat penggunaan media pembelajaran dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Relevan dengan latar belakang masalah, dapat dijabarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini. (1) Budaya membaca mahasiswa masih sangat minim. Hal ini terlihat dari pendayagunaan kegiatan membaca *e-learning* yang belum optimal. (2) Mahasiswa kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan secara sistematis. (3) Metode yang digunakan belum bervariasi serta belum disesuaikan dengan materi serta kebutuhan mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan metode *Quantum Learning* mampu menciptakan cara-cara efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, dan minat belajar serta meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya ingat, dan meningkatkan kehalusan perilaku. (4) Media yang digunakan selama proses pembelajaran belum mengacu pada media interaktif. Penggunaan media interaktif secara optimal dapat mempercepat proses penyerapan dan pemahaman mahasiswa tentang materi pembelajaran.

Quantum Learning menempatkan siswa dan guru pada jalur cepat menuju kesuksesan belajar. *Quantum Learning* memungkinkan percepatan belajar dengan menyingkirkan hambatan belajar alamiah dengan menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pembelajaran yang sesuai, dan keterlibatan aktif siswa. *Quantum Learning* tidak ada menganggap siswa yang gagal, namun yang ada hanyalah siswa yang belum menemukan cara belajar yang tepat. Oleh karena itu, guru berupaya untuk memfasilitasi dan mengubah lingkungan belajarnya. Pada kajian *Quantum Learning* guru harus mampu mengorkestrasi kesuksesan belajar siswa. Guru dapat menerjemahkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk itu, guru diharapkan mampu mengorkestrasi konteks yang berkaitan dengan lingkungan pembelajaran dan konten, yang berkaitan dengan isi pembelajaran.

Keunggulan metode *Quantum Learning*, dilihat dari berbagai teori belajar dan pelaksanaannya diungkapkan oleh Sanjaya (2008:3) sebagai berikut. (1) metode *Quantum Learning* pada dasarnya pada psikologi kognitif. (2) Pembelajaran kuantum lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, “*humanistic*”, dan nativistic. (3) Pembelajaran kuantum lebih konstruktivistis. (4) Metode *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna. (5) Pembelajaran kuantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. (6) Proses pembelajaran menggunakan metode *Quantum Learning* secara alamiah dan wajar. (7) Pembelajaran kuantum menekankan proses pembelajaran yang bermutu dan bermakna. (8) Metode *Quantum Learning* memadukan konteks dan isi pembelajaran. (9) Metode *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan (dalam) hidup, dan prestasi fisik atau material. (10) Bagian terpenting dalam pembelajaran kuantum adalah nilai dan keyakinan. (11) Metode *Quantum Learning*

mengutamakan keberagaman dan ketertiban. (12) Proses pembelajaran kuantum mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran.

Sujana (2009:6) mengungkapkan bahwa manfaat media interaktif dalam proses belajar siswa meliputi hal-hal berikut. *Pertama*, pengajaran dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa karena menarik perhatian siswa. *Kedua*, siswa menguasai tujuan pembelajaran karena proses pembelajaran lebih bermakna. *Ketiga*, siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena metode pengajaran bervariasi. *Keempat*, kegiatan belajar siswa lebih dominan.

Rustaman N.Y. Dirdjosoemarto, S. Yudianto, Achmad Y. Subyektu R, Rochintaniat D., (2003:89) menyatakan media interaktif dapat berisi *film* (gambar, musik dan suara) yang menjelaskan urutan fase-fase pembelajaran yang dilakukan dalam kelas. Media interaktif yang diprogram dengan baik akan mampu mengarahkan pembelajar, aktivitas belajar lebih tinggi dan memudahkan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran.

Relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Oktavia, 2017). Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa metode *quantum learning* berbantuan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. *Pertama*, skor hasil tes siswa yang diajar dengan metode *quantum learning* berbantuan media pembelajaran berbasis teknologi lebih tinggi daripada siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. *Kedua*, terdapat interaksi antara metode *quantum learning* berbantuan media pembelajaran berbasis teknologi dalam prestasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri 5 Batam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan untuk memotivasi dan mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa menjadi lebih baik dalam belajar bahasa Indonesia. Penerapan metode *Quantum Learning* ini diharapkan dapat memperbaiki proses dan meningkatkan prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa di Universitas Putera Batam

sesuai tuntutan dalam Kurikulum yang berlaku. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi, mahasiswa bisa memahami sendiri tentang materi bahasa Indonesia dengan baik. Pada penelitian sebelumnya, belum ada peneliti lain melakukan penelitian terhadap pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah umum bahasa Indonesia di Universitas Putera Batam. Jadi, berdasarkan fenomena dan uraian yang telah dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian menggunakan angka-angka dan data statistik dalam pengolahan data penelitian. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen dengan jenis *quasi experiment* (eksperimen semu). Menurut Suryabrata (2002:67), tujuan penelitian eksperimen semu adalah untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan serta memperoleh informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya. Desain faktorial bertujuan untuk menentukan efek suatu variabel eksperimental dapat digeneralisasikan melalui semua level dari suatu variabel kontrol atau apakah efek tersebut khusus untuk level khusus dari variabel kontrol. Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam proses penelitian, siswa diberikan *pretest* dan *posttest*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa program studi Sastra Inggris semester dua tahun ajaran genap 2016/2017.

Analisis data dalam penelitian meliputi peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa angket dan tes. Angket dibagikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang disebarkan bertujuan untuk melihat proses pembelajaran dan hasil belajar yang dilakukan. Tes yang diberikan berupa tes unjuk kerja dalam bentuk kegiatan analisis mahasiswa

terhadap materi perkuliahan. Peneliti juga menyiapkan bahan ajar, GBPP, RPS, dan *slide powerpoint* perkuliahan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti tidak memberi tahu kepada mahasiswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol bahwa mereka dijadikan sampel penelitian. Tujuannya adalah agar mahasiswa melaksanakan proses pembelajaran sebagaimana mestinya dan hasil tesnya pun sesuai dengan potensi mahasiswa. Dalam pengisian angket, mahasiswa kelas eksperimen dan kontrol mengisi secara objektif sesuai dengan yang mereka alami dan rasakan. Mahasiswa juga dilarang diskusi dalam pengisian angket. Angket yang diberikan sama dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum angket disebarkan, angket juga divalidasi agar datanya valid. Item pernyataan angket yang valid terdiri atas 25 pernyataan.

Di awal pertemuan mahasiswa di kelas eksperimen dan kontrol diberikan *pretest* tentang ihwal bahasa, diksi, Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), dan kalimat efektif. Selanjutnya, proses perkuliahan dan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Strategi dalam metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan kesadaran dan umpan balik dari peserta didik. Selain itu, juga mampu menumbuhkan kemampuan dan bakat peserta didik sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rusman, 2010). Penggunaan metode *Quantum Learning* sejalan dengan media interaktif. Pengguna media interaktif dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pembelajaran karena dilengkapi dengan alat pengontrolnya untuk dioperasikan oleh pengguna. Contohnya adalah pembelajaran interaktif aplikasi *game*, penggunaan media audio visual, memanfaatkan *web*, dan lain-lain. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Perkembangan tersebut memunculkan istilah baru untuk menyebut media berbasis komputer, yaitu media interaktif. Salah satu cara yang ditempuh untuk menciptakan

suasana belajar yang tidak monoton adalah dengan menggunakan media interaktif, baik yang dirancang sendiri maupun media yang sudah jadi.

Setelah itu, dilaksanakan *posttest* untuk melihat pengaruh penggunaan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Mahasiswa diberikan perlakuan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mahasiswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dalam perkuliahan bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif terhadap prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris di Universitas Putera Batam. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan prinsip *pretest* dan *posttest*. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2016/2017. Penelitian mulai tanggal 28 Maret s.d. 28 Juli 2017. Berikut hasil tabulasi skor nilai *pretes* mahasiswa yang diperoleh.

Tabel 1
Nilai Hasil *Pretes* Mahasiswa

Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Σ	2325	2184
N	28	30
\bar{x}	83,03	72,80
S^2	60,92	51,54
S	7,8	7,17
Maks	95	85
Min	70	60

Skor Hasil *Pretes* Mahasiswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan analisis skor hasil *pretes* mahasiswa yang dilaksanakan di kelas eksperimen dapat diuraikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 83,03 dengan jumlah sampel 28 orang. Nilai maksimal yang diperoleh adalah 95 dengan frekuensi 4.

Nilai terendah yang diperoleh adalah 70 dengan frekuensi 2. Varians yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah dan simpangan baku adalah

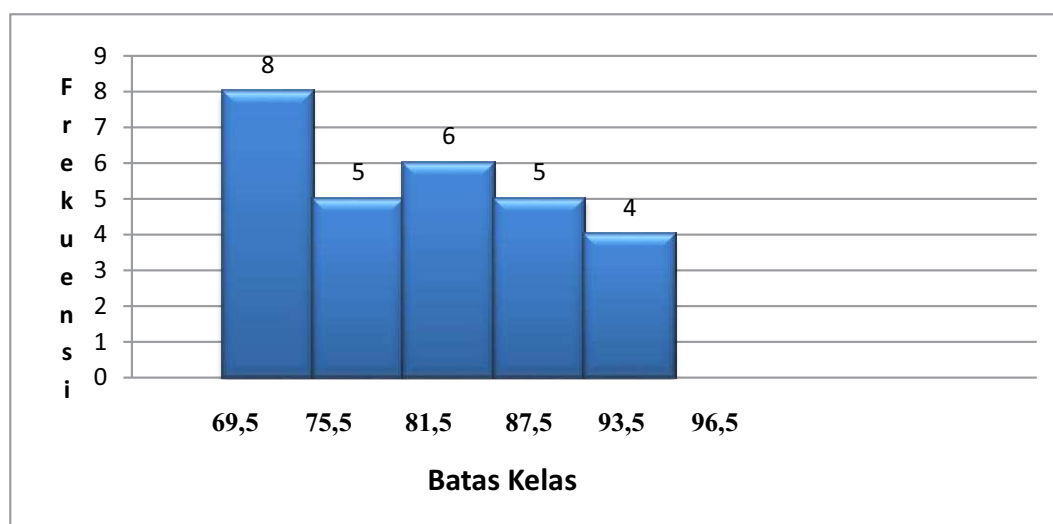
7,80. Untuk lebih jelasnya, hasil tes mahasiswa kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabulasi distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Skor Hasil *Pretes* Mahasiswa Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Batas Kelas	x	F	%
1	70–75	69,5–75,5	72,5	8	28,5
2	76–81	75,5–81,5	78,5	5	17,8
3	82–87	81,5–87,5	84,5	6	21,4
4	88–93	87,5–93,5	89,5	5	17,8
5	94–99	93,5–99,5	96,5	4	14,2
Total				28	100

Dari tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada nilai interval 70–75 dengan jumlah 8. Persentase frekuensi tertinggi adalah 28,5 %. Frekuensi terendah ter-

dapat pada kelas interval 94–99 dengan jumlah 4. Persentase terendah tersebut berjumlah 14,2 %. Distribusi frekuensi hasil tes mahasiswa kelas eksperimen dapat dilihat dalam histogram berikut.



Gambar 1
Histogram Skor Hasil *Pretes* Mahasiswa Kelas Eksperimen

Skor Hasil *Pretes* Mahasiswa Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis skor hasil tes mahasiswa yang dilaksanakan di kelas kontrol dapat diuraikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh untuk kelas kontrol adalah 72,80 dengan jumlah sampel 30 orang. Nilai maksimal yang diperoleh adalah 85 dengan frekuensi 2.

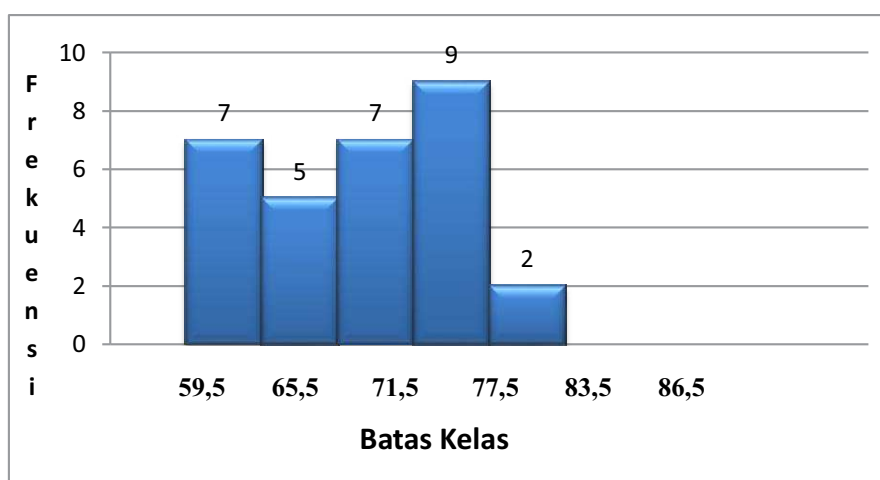
Nilai terendah yang diperoleh adalah 60 dengan frekuensi 4. Varians yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah dan simpangan baku adalah 7,17. Untuk lebih jelasnya, hasil tes mahasiswa kelas kontrol dapat dilihat dalam tabulasi distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Skor Hasil *Pretes* Mahasiswa Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Batas Kelas	x	f	%
1	60–65	59,5–65,5	62,5	7	23,3
2	66–71	65,5–71,5	68,5	5	16,6
3	72–77	71,5–77,5	74,5	7	23,3
4	78–83	77,5–83,5	80,5	9	30
5	84–89	83,5–89,5	86,5	2	6,6
Total				30	100

Dari tabel 3 tersebut dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval 78–83 dengan jumlah 9. Persentase frekuensi tertinggi adalah 30 %. Frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 84–89 dengan jumlah

2. Persentase terendah tersebut berjumlah 6,6 %. Distribusi frekuensi hasil tes mahasiswa kelas eksperimen dapat dilihat dalam histogram berikut.



Gambar 2
Histogram Skor Hasil *Pretes* Mahasiswa Kelas Kontrol

Uji Peryaratan Analisis

Uji Normalitas Skor Hasil Postes Mahasiswa Kelas Eksperimen

Perhitungan normalitas yang dilakukan terhadap skor hasil tes mahasiswa untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang

digunakan untuk uji normalitas data ini adalah *Liliefors*. Selengkapnya akan disajikan dalam tabulasi berikut.

Tabel 4
Uji Normalitas Skor Hasil Postes Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Sampel	α	L_0	L_t	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	n = 28	0,05	0,1318	0,173
		$\bar{x} = 83,03$			
		$\sum Fi.Xi = 2325$			
		$\sum Fi.Xi^2 = 194703$			
		$S^2 = 60,92$			
2	Kelas Kontrol	n = 30	0,05	0,1024	0,161
		$\bar{x} = 72,80$			
		$\sum Fi.Xi = 2184$			
		$\sum Fi.Xi^2 = 160490$			
		$S^2 = 51,54$			
		$S = 7,17$			

Tabel 4 menunjukkan bahwa untuk kelas eksperimen L_0 yang dihasilkan, yaitu 0,1318, sedangkan L_t pada taraf nyata (α) 0,05=0,173. Untuk kelas kontrol yang dihasilkan, yaitu 0,1024, sedangkan pada taraf nyata (α) 0,05=0,161. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima. Jadi, hasil tes mahasiswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena $L_0 < L_t$.

Uji Homogenitas Variansi Skor Hasil Postes Mahasiswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah hasil tes mahasiswa kelas

eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Cara mencari homogenitas adalah dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil kedua kelas sampel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $dk=n-1$. Uji homogenitas ini dilakukan adalah uji homogenitas skor hasil tes mahasiswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Penghitungan uji homogenitas yang dilakukan terhadap hasil tes mahasiswa untuk kedua kelas tersebut terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas ini adalah rumus uji F. Selengkapnya akan disajikan dalam bentuk tabulasi berikut.

Tabel 5
Uji Homogenitas Skor Hasil Postes Mahasiswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

No	Sampel	N	S^2	F_{hit}	F_{tabel}	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	28	60,92	1,14	1,835	Homogen
2	Kelas Kontrol	30	51,54			

Tabel 5 tersebut menunjukkan bahwa hasil variansi terbesar masih tetap terdapat pada kelas eksperimen, yaitu 60,92 sedangkan variansi terkecil terdapat pula pada kontrol, yaitu 51,54. F_{hit} yang dihasilkan adalah 1,14 dan F_{tabel}

yang diperoleh adalah 1,835. Dapat disimpulkan bahwa hasil tes mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang homogen karena $F_{hit} < F_{tabel}$ pada derajat kebebasan ($dk=56$) untuk kedua sampel.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat signifikansi dari perlakuan yang diterapkan terhadap sampel penelitian. Uji hipotesis dilakukan setelah mengetahui hasil tes mahasiswa. Hipotesis 1 menggunakan rumus *t-test* dan hipotesis 2 menggunakan analisis variansi (Anava) dengan rumus uji-F.

Hipotesis 1

Berdasarkan penghitungan hipotesis 1 yang telah dilakukan pada lampiran dapat disajikan dalam bentuk tabulasi berikut.

Tabel 6
Uji Hipotesis 1

No	Sampel	N	S_{gab}	α	dk	t_h	t_t	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	28	7,48	0,05	56	5,21	1,661	Terima H_1
2	Kelas Kontrol	30						

Tabel 6 tersebut menunjukkan bahwa varians gabungan kedua sampel adalah 12,41. Untuk taraf nyata dengan $\alpha = 0,05$ dan dk 63. t_{hit} yang dihasilkan adalah dan $t_{tabel} = 1,661$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $t_{hit} > t_{tabel}$. Hal ini berarti bahwa hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif lebih tinggi daripada siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Artinya adalah

terdapat pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif terhadap prestasi belajar mata kuliah umum Bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Putera Batam.

Hipotesis 2

Berdasarkan penghitungan hipotesis 2 yang telah dilakukan pada lampiran, dapat disajikan dalam bentuk tabulasi berikut.

Tabel 7
Uji Hipotesis 2

No	Sumber Keragaman	Jumlah Kuadrat	Derajat Bebas	Kuadrat Tengah	F_{tabel}	F_{hit}
1	Baris	4657,12	1	4657,12	1,35	0,40
2	Kolom	12874,15	1	12874,15	1,35	1,13
3	Interaksi	-11353,17	1	353,17	1,35	0,03
4	Galat	11353,17	55	11353,17		
Total		11613,85	17531,27	58		

Mengacu pada tabel 7 tersebut dapat dideskripsikan bahwa F_{hit} untuk interaksi, yaitu 0,03, sedangkan F_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, yaitu $F_{0,05}(1;56) = 1,35$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $F_{hit} < F_{tabel}$. Hal ini berarti tidak terdapat interaksi antara metode *Quantum Learning* dengan media pembelajaran berbasis media interaktif dalam mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa mata kuliah umum Bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Putera Batam.

Pengaruh Metode *Quantum Learning* Berbasis Media Interaktif terhadap Mahasiswa

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa secara umum metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap mahasiswa kelas eksperimen. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa varians adalah 7,8. Untuk taraf nyata dengan $\alpha = 0,05$ dan dk 56. t_{hit} yang dihasilkan adalah 3,63

dan $t_{tabel} = 1,661$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $t_{hit} > t_{tabel}$. Hal ini berarti bahwa mahasiswa yang diajar dengan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan metode konvensional. Kelas eksperimen diberikan perlakuan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif dengan menerapkan prinsip metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif.

Lima prinsip metode *Quantum Learning* (DePorter, Bobbi. Reardon, Mark. Nouri, 2010), yaitu (1) segalanya berbicara, (2) segalanya bertujuan, (3) pengalaman sebelumnya pemberian nama, (4) akui setiap usaha, dan (5) jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus mampu mengirim pesan dalam belajar. Guru harus mampu merancang aspek yang ada di lingkungan kelas (guru, media pembelajaran, dan siswa) maupun sekolah (guru lain, kebun sekolah, sarana olahraga, kantin sekolah, dan sebagainya) sehingga memiliki tujuan yang jelas, dan tujuan ini dijelaskan kepada siswa.

Pada prinsipnya, metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh adanya keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh strategi metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Metode ini mampu menunjukkan keunggulannya selama perkuliahan bahasa Indonesia. Ditambah dengan pendayagunaan media interaktif yang sangat mampu merangsang minat dan motivasi belajar mahasiswa karena media interaktif membuat mahasiswa tidak monoton. Sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2009) bahwa media interaktif menciptakan komunikasi dua arah antara dosen dengan mahasiswa karena mengefektifkan komunikasi, sehingga terbentuk interaksi yang baik.

Tes dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan jadwal pelaksanaan tes. Bentuk tes yang dilaksanakan sama dengan kedua kelas dan tidak ada perbedaan perbedaan dari

segi bentuk soal tes. Tes yang dilakukan berupa tes unjuk kerja mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini bertujuan untuk melihat perbedaan dan pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif terhadap hasil belajar Mahasiswa. Sebelum tes dilaksanakan, sudah dapat diprediksi bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sanjaya (2008:56) menyatakan bahwa media interaktif adalah media yang dapat dijalankan di *personal computer* yang berisi materi dengan teks, grafis, video, dan animasi. Media interaktif ini digunakan untuk mendukung buku teks yang sudah ada, memperjelas materi menggunakan gambar bergerak serta suara sehingga belajar lebih menyenangkan. Contoh media interaktif adalah pembelajaran interaktif aplikasi *game*, penggunaan media audio visual, memanfaatkan *web*, dan lain-lain. Dengan adanya media interaktif ini menumbuhkan minat belajar mahasiswa dan mereka pun bergairah saat proses perkuliahan berlangsung. Apalagi dengan kondisi mahasiswa di Universitas Putera Batam pada umumnya kuliah sambil kerja. Jadi, secara psikologi dan fisik mereka sudah mengalami kelelahan sehingga tidak mampu lagi memahami materi secara keseluruhan selama dua SKS setiap minggunya. Dengan pemanfaatan media interaktif ini mampu memicu semangat mahasiswa dan meningkatkan pemahamannya dari setiap materi pokok yang dibahas.

Berdasarkan hasil penelitian Sari, dkk (2012) dapat disimpulkan bahwa metode *Quantum Learning* berbantuan teknik pengelompokan (*clustering*) berdampak pada kesungguhan, semangat, dan antusias siswa saat diberi tugas membuat kerangka teknik pengelompokan (*clustering*) dan menghias puisi dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas siswa dalam proses menulis puisi.

Dengan menggunakan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif dapat menjawab permasalahan dan memberikan solusi dalam pembelajaran bahasa Indonesia

bagi mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Putera Batam. Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di antaranya budaya membaca mahasiswa masih sangat minim. Dengan menggunakan metode yang inovatif mampu menumbuhkan semangat dan minta baca mahasiswa. Hal ini ditunjukkan sebelum perkuliahan dimulai mahasiswa sudah membaca buku materi pokok yang akan dibahas setiap kali pertemuan. Dari minggu pertama masih sedikit mahasiswa yang melakukan kegiatan membaca. Namun, dari minggu ke minggu menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil tes mahasiswa baik itu di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

Selain itu, pendayagunaan *e-learning* yang sudah disediakan oleh pihak universitas juga dikolaborasikan dengan penggunaan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Akhirnya terbentuk suasana perkuliahan yang sistematis dan bermakna. Akhirnya media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dapat melibatkan mahasiswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Jika proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini bisa dilihat pada perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan.

Metode *Quantum Learning* dalam perkuliahan bahasa Indonesia bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Metode *Quantum Learning* menciptakan cara-cara efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, motivasi dan minat belajar, meningkatkan rasa kebersamaan, daya ingat, dan kehalusan perilaku siswa. Metode *Quantum Learning* memungkinkan percepatan belajar dengan menyingkirkan hambatan belajar alamiah dengan menggunakan musik bahkan menimbulkan keterlibatan aktif mahasiswa. Metode *Quantum Learning* tidak ada menganggap mahasiswa yang gagal, namun yang ada hanyalah mahasiswa yang belum menemukan cara belajar yang tepat. Oleh karena itu, dosen

berupaya untuk memfasilitasi dan mengubah lingkungan belajarnya.

Interaksi Metode *Quantum Learning* Berbasis Media Interaktif dalam Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa

Suatu interaksi terjadi manakala efek faktor yang satu tergantung pada faktor lain dalam mempengaruhi sesuatu (Irianto, 2004). Berdasarkan uji anava hipotesis keempat dapat diketahui bahwa tidak terdapat interaksi antar metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif terhadap mata kuliah umu bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Putera Batam. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa interaksi merupakan efek perlakuan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif.

Dengan penerapan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif, mahasiswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan secara sistematis sudah mampu menemukan solusinya. Mahasiswa secara bertahap sudah mampu menuliskan gagasannya secara sistematis dan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Mulai dari penggunaan diksi yang tepat, kalimat efektif yang mudah dipahami, penyusunan paragraf, dan penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang sesuai dengan pedoman yang ada. Oleh karena itu, metode *Quantum Learning* mampu menciptakan cara-cara efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, dan minat belajar serta meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya ingat, dan meningkatkan kehalusan perilaku.

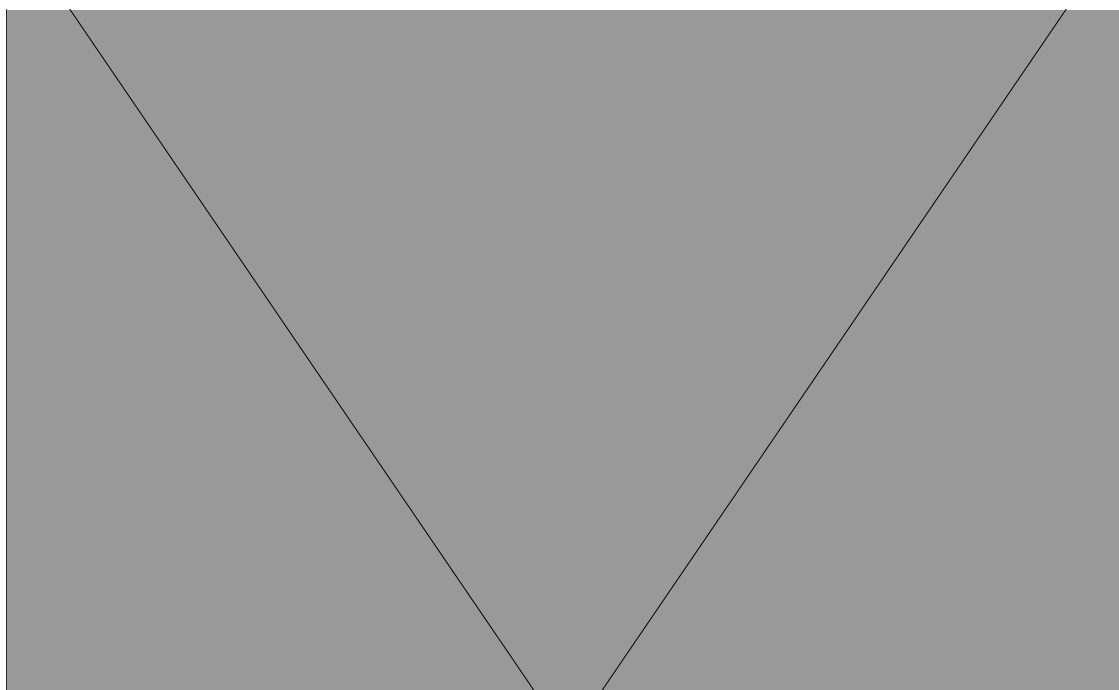
Kehalusan perilaku yang dimaksud karena bahasa tidak bisa terlepas dari budaya. Dengan adanya budaya diciptakan oleh masyarakat mampu membentuk karakter mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya dituntut pada keunggulan potensial semata, namun juga pada pembentukan karakter cerdas mahasiswa dalam bersikap maupun bertutur. Dengan adanya penerapan metode *Quantum*

Learning berbasis media interaktif ini menjadikan mahasiswa yang unggul dan berkarakter baik dalam lingkungan kampus, lingkungan kerja, maupun lingkungan masyarakat. Dari setiap kali pertemuan mahasiswa sudah menunjukkan kehalusan perilaku yang dituntut dalam prinsip metode *Quantum Learning*.

Metode *Quantum Learning* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. *Quantum Learning* menciptakan cara yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, motivasi dan

minat belajar, rasa kebersamaan, daya ingat, dan kehalusan perilaku siswa (DePorter, Bobbi.s Reardon, Mark. Nouri, 2010).

Dari temuan penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat dideskripsikan bahwa F_{hit} untuk interaksi, yaitu 0,03, sedangkan F_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, yaitu $F_{0,05}(1;56) = 1,35$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $F_{hit} > F_{tabel}$. Hal ini berarti tidak terdapat interaksi antara metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif dalam mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Tidak terdapat interaksi metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif dalam mempengaruhi hasil



belajar mahasiswa. Berikut akan digambarkan dalam grafik interaksi.

Pada gambar 3 tersebut terlihat pada titik A adalah mahasiswa yang diajar menggunakan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif yang terdapat pada kelas eksperimen dengan rata-rata 70,05, sedangkan titik B adalah mahasiswa kelas eksperimen dengan rata-rata 83,03. Titik C adalah siswa kelas kontrol dengan rata-rata 60,02 dan titik D adalah siswa kelas kontrol dengan rata-rata 72,80. Hal ini menunjukkan tidak terdapat interaksi antara

metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif dalam mempengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Tidak terdapat interaksi maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing faktor dari metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif tidak saling tergantung satu sama lain dalam mempengaruhi hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat bahwa metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif lebih efektif diterapkan secara bersamaan dalam pembelajaran bahasa

Indonesia karena saling mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pada prinsipnya, penerapan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif pada pembelajaran mahasiswa dapat menjadikan dosen sebagai mediator dan fasilitator selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, komprehensif, dan berkarakter. Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berupa penggunaan audio visual dan penggunaan *web* (Sigit, 2008).

Penelitian ini sangat penting karena dapat memotivasi dan mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa menjadi lebih baik dalam belajar bahasa Indonesia. Penerapan metode *Quantum Learning* ini diharapkan dapat memperbaiki proses dan meningkatkan prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa di Universitas Putera Batam sesuai tuntutan dalam Kurikulum yang berlaku. Melalui media pembelajaran berbasis media interaktif, mahasiswa bisa memahami sendiri tentang materi bahasa Indonesia dengan baik. Pada penelitian sebelumnya, belum ada peneliti lain melakukan penelitian terhadap pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah umum bahasa Indonesia di Universitas Putera Batam. Penggunaan media interaktif secara optimal dapat mempercepat proses penyerapan dan pemahaman mahasiswa tentang materi pembelajaran. Materi pembelajaran berupa ihwal bahasa, diksi, kalimat efektif, paragraf, karangan ilmiah, dan penerapan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

SIMPULAN

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Dalam metode eksperimen terdapat dua kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian, yaitu terdapat kelas eksperimen dan kontrol. Sampel yang dijadikan sampel penelitian sudah dilakukan uji coba normalitas dan uji homogenitas. Hasilnya

sampel dalam kategori normal dan homogen. Selanjutnya dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Relevan dengan tujuan penelitian maka simpulan penelitian terdapat dua bagian sebagai berikut. 1) Terdapat pengaruh metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif terhadap prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris semester dua tahun ajaran semester genap 2016/2017 Universitas Putera Batam. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diperoleh $t_{hit} = 5,21$ sedangkan $t_{tabel} = 1,6607$ pada taraf nyata dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 56$. Hipotesis yang menunjukkan H_0 diterima karena $t_{hit} > t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat tes. 2) Tidak terdapat interaksi antara metode *Quantum Learning* dengan media interaktif terhadap prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris semester dua tahun ajaran semester genap 2016/2017 Universitas Putera Batam. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $F_3 < F_{tabel}$ ($0,03 < 1,35$) untuk interaksi $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara metode *Quantum Learning* dengan media interaktif mahasiswa terhadap prestasi belajar mata kuliah umum bahasa Indonesia mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Putera Batam.

Berdasarkan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan selama penelitian sudah memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, yaitu metode *Quantum Learning* berbasis media interaktif. Setelah dilaksanakan *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan pada hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan mata kuliah umum bahasa Indonesia. Namun, perlu diberikan saran sebagai berikut. (1) Metode *Quantum Learning* dengan media interaktif ini bisa diterapkan pada semua aspek bidang ilmu, sehingga dapat menjadikan mahasiswa bisa

belajar secara mandiri dan memahami materi pembelajaran secara optimal. (2) Setiap metode, teknik, pendekatan, model pembelajaran bisa dikolaborasikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media interaktif sehingga menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa untuk bisa memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- DePorter, Bobbi. Reardon, Mark. Nouri, S. S. (2010). *Quantum Teaching: mempraktekan Quantum Teaching di ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Irianto. (2004). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Perdana Media.
- Oktavia, Y. (2017). The Effectiveness of Quantum Learning Method Technology-Based Assisted Learning Media Toward Students ' Learning Achievement on Indonesian Subject at Grade XII of SMAN 5 Batam. In *ICST 2017* (Vol. 1).
- Rusman. (2010). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu, Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rustaman N.Y. Dirdjosoemarto, S. Yudianto, Achmad Y. Subyeki R, Rochintaniat D., dan N. M. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, Intan Kumala, Budhi Setiawan, K. S. (2012). Penerapan Metode Quantum Learning dengan Teknik Pengelompokan (Clustering) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Dasar. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 1 Nomor 3, 30–42.
- Sigit, B. J. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujana, N. dan A. R. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Suryabrata, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.